Empreintes & Horlas (version 28/08/2015)

FORce
Score :
Réserve
Dépenses de points du tour
o o o
Limitation
Malédiction
Usages (noter F pour les facilités)
Se déplacer (temps de placement)
Utiliser un matériel lourd
Éprouver sa force

CONsitution
Score :
Réserve
Dépenses de points du tour
o o o
Limitation
Malédiction
Usages (noter F pour les facilités)
Se déplacer (temps de repos)
Éprouver son endurance

DEXtérité
Score :
Réserve
Dépenses de points du tour
o o o
Limitation
Malédiction
Usages (noter F pour les facilités)
Préparer un matériel
Se déplacer (temps de combat)
S'équiper d'une case de matériel lourd

CLAirvoyance
Score :
Réserve
Dépenses de point du tour
o o o
Limitation
Malédiction
Usages (noter F pour les facilités)
Communiquer en silence
Demander un conseil ou un aparté à l'arbitre
Détecter un figurant caché
Détecter une zone d'intérêt
Obtenir une faveur
Poser une question à l'arbitre
Récupérer un matériel perdu
Se servir d'une ressource (1 relance)
Utiliser un matériel léger

NOM
Classe (CARactéristiques de classes)
Faction
Religion
Attaques : att./déf./cible (portée max)
Corps à corps : FOR/DEX/CON (allonge)
distance : DEX / FOR / CON (tir long)
ceinturage : CON / FOR / DEX (allonge)
persuasion : CLA / MOR / MEM (allonge)
tromperie en EGR / MEM / CLA (allonge)
intimidation : FOR / EGR / MOR (tir long)
Règle de la sauce forestière :
Si on équipe un matériel de type forestier, la première case du premier exemplaire se remplit sans dépense de réserve

MORal
Score :
Réserve
Dépenses de point du tour
o o o
Limitation
Malédiction
Usages (noter F pour les facilités)
Aider un allié (attaque ou dommages)
Désobéir à sa religion ou sa faction
Négocier
Prendre une attaque à la place d'un allié
Remplir 1 case de refuge (temps de retraite)
S'équiper d'une case de matériel léger
Se déplacer (temps de voyage)
Se servir du défaut adverse (1 relance)

EMPrise
Score :
Réserve
Dépenses de points du tour
o o o
Limitation
Malédiction
Usages (noter F pour les facilités)
Donner un ordre à un animal
Remplir une case de symbiote horla lourd
Se cacher / dissimuler
Utiliser un symbiote horla lourd

EGRégore
Score :
Réserve
Dépenses de points du tour
o o o
Limitation
Malédiction
Usages (noter F pour les facilités)
Communiquer hors de portée d'audition
Demander une zone d'intérêt
Détecter un figurant invisible
Donner un ordre à un esprit
Négocier les règles
Remplir une case de symbiote horla léger
Se déplacer (temps de retraite)
Se rappeler d'un souvenir de plus de trois ans
Se servir d'une information hors-vue
Utiliser un symbiote horla léger

MEMoire
Score :
Réserve
Dépenses de points du tour
o o o
Limitation
Malédiction
Usages (noter F pour les facilités)
Demander à voir le plan de l'arbitre
Se rappeler d'informations utiles
Se rappeler d'un lien avec un figurant
Remplir une case de mission
Se servir de sa mission (une relance, consomme une case)
Effacer une case de mission obsolète

Matériel lourd (CON cases) : (remplir DEX / utiliser FOR)	
Matériel léger (MOR cases) : (remplir MOR / utiliser CLA)	
Rituels de classe (CARclasse max) : (remplir/utiliser : CARclasse)	
Missions (MEM cases) : (remplir / utiliser : MEM)	